
PlayStation
R·TYPE Δ
irem

お買い上げどうもありがとうございます。

この度は「R·TYPE⊿」をお買い上げいただきまして、
誠にありがとうございます。
ゲームを始める前にこの解説書を
よくお読みいただき、正しい使用方法で
お楽しみいただきますようお願いします。
また、この解説書は再発行いたしませんので、
大切に保管してください。



For Japan Only	プレイヤー 1人	メモリーカード 1ブロック	アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01688

目次

ストーリー

1. 休息

西暦2163年。バイド帝星の中心域に存在する悪の根源を破壊した異層次元戦闘機R9"アローヘッド"は、任務遂行後、空間の歪みをただよっているところを巡洋艦クロックムッシュによって回収された。クロックムッシュは、次元トンネルを抜けて太陽系へもどり、地球の衛星軌道にある宇宙要塞アイギスに無事帰還した。



バイド壊滅とR9帰還のニュースを聞き、ある者は歓声を上げ、またある者は安堵の息をついた。
…2ヶ月後、アイギスでは対バイド兵器の凍結作業に入った。傷ついた英雄R9アローヘッドは、修復もされずアイギス内の格納庫に保管された。

翌年3月、宇宙要塞アイギス一時封鎖。残存部隊として残されたのは、わずか一個小隊だけであった。

2. 観測

中央アジアの山岳地帯にある天文台は、大気圏突入で燃え尽きる隕石群の中に異常高温に達しながらも大きさが変化することなく落下しつづける幾つかの物体を捕捉した。観測員達は一瞬どよめいたが、物体の元々のサイズがあまり大きくないことと、地上から15000mの高さに達した辺りで小さくなり出したこととで、彼らに関心外のこととなった。事実、その16秒後にはセンサーで捉えられなくなっていた。





3. 異 変

幾つかの都市で電子制御兵器が暴走。
山岳部では異常熱反応あり。さらに、R9アローヘッドとともに宇宙要塞で封印されていた殲滅ユニット・モリッツGの地上への投下が確認された。



4. 出撃

モリッツGは、アジアのとある市街地に落下。惑星破壊プログラムは現在のところ機能していないものの、それ自体がそなえる自己防衛システムにより何者も寄せ付けない。第一級非常態勢となり戦闘機が向かうも歯が立たず、テスト機であるR9 deltaまでもが作戦に駆り出された。





操作方法

コントローラ



L2 ボタン
プレイヤー機
スピードダウン

L1 ボタン
プレイヤー機
スピードアップ

方向キー
プレイヤー機の移動
項目選択

R2ボタン
連射ショット

△ボタン
オーバードース発動

○ボタン
連射ショット／項目決定

×ボタン
フォース合体・分離
項目キャンセル

スタートボタン
ゲームスタート／ポーズ（一時中断）

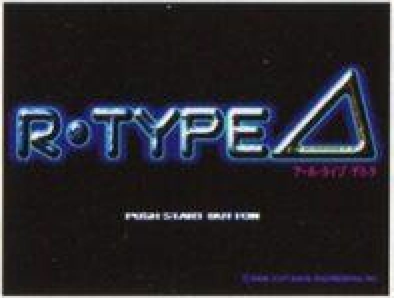
□ボタン
ショット・波動砲

※この操作は初期設定のものです。オプションモードでの変更が可能です。
※L1、L2、R1、R2、スタート、セレクトボタンを同時に押すとリセットがかかります。



アナログコントローラ
（DUAL SHOCK）を使用すると、
ゲーム展開に応じて振動します。
振動のON/OFFについては10、
11ページを参照してください。
振動ON時は、LEDの点灯、消灯
にかかわらず振動します。

モード説明





タイトル画面でスタートボタンを押すとメニュー画面が表示されます。

START GAME	ゲームを始めます。 次のREGISTER PILOT(パイロット登録)で自分の戦闘データを作成してからプレイすることをお勧めします。
REGISTER PILOT	プレイヤー名を登録し、戦闘データを作成します。
MEMORY CARD	メモリーカードに関するメニューに移動します。
OPTION	ユーザー設定を変更できます。
WAR RECORD	各種データが閲覧できます。

※詳しくは各モードの解説をご覧ください。

プレイヤーデータの登録と選択



新しくゲームを始める場合

REGISTER PILOT

プレイヤー名を登録し、戦闘データの作成を行います。
データは最大3つまで登録できます。
戦闘データはWAR RECORDで見ることができます。
メモリーカードをセットしていないと選択できません。



パイロットを選択するには

現在選択されているプレイヤー名はメニューの右上に表示されています。
メニュー画面で方向キーの左右または、L1、R1ボタンでプレイヤーを選択することができます。
登録している戦闘データでプレイしたくない場合は、プレイヤー名を"GUEST"にしてSTART GAMEしてください。



コンティニューする場合

CONTINUE

コンティニューカウント画面で○ボタンを押してください。
×ボタンを押すとカウントを早送りし、コンティニューせずに終了します。
CREDIT数が0になるとコンティニューできません。

メモリーカード

メモリーカードに関するコマンドや設定を行います。

REGISTER PILOT	新たにパイロットの登録を行います。 どのファイルに登録するか選んでください。
CHANGE PILOT	プレイヤーの選択を行います。 メニュー画面で方向キーの左右またはL1、R1ボタンでも選択できます。
DELETE PILOT	パイロットデータを消去します。どのデータを消すか選んでください。
DATA LOAD	メモリーカードデータをロードします。
DATA SAVE	メモリーカードデータをセーブします。
AUTO SAVE	オートセーブの設定を行います。ON,OFFの中から選んでください。
EXIT	メニューに戻ります。





※メモリーカードはメモリーカード差込口１にのみ対応しています。

ユーザー設定

オプション設定：
メニュー画面でOPTIONを選択します。



DIFFICULTY 難易度の変更。3段階あります。

KIDS	易しい
HUMAN	普通
BYDO	難しい

VIBRATION アナログコントローラ（DUAL SHOCK）による振動の有無を設定します。ON（振動あり）、OFF（振動なし）の中から選びます。

KEY CONFIG ゲームボタンの設定変更を行います。

NORMAL SHOT	ショット・波動砲
RAPID SHOT	連射ショット
FORCE	フォース合体・分離
△-WEAPON	△-ウェポン
SPEED UP	プレイヤー機のスピードアップ
SPEED DOWN	プレイヤー機のスピードダウン
DEFAULT	ボタン配置を初期状態に戻します。

SOUND BGM、SE（効果音）のバランス調整やテストを行うことができます。

EXIT メニュー画面に戻ります。

ポーズ時設定：
プレイ中にスタートボタンを押すと設定が表示されます。

OPTION	ADJUSTMENT	スクリーンの位置調整を行います。
	VIBRATION	アナログコントローラ（DUAL SHOCK）による振動の有無を設定します。ON（振動あり）、OFF（振動なし）の中から選びます。
	KEY CONFIG	ゲームボタンの設定変更を行います。（オプション設定を参照してください）
	COCKPIT	コクピット表示を変更します。表示なし、ゲージタイプ1、タイプ2の中から選択できます。
QUIT GAME	ゲームを中止してタイトル画面に戻ります。	
RETURN	ゲームを再開します。	



ゲーム画面



プレイヤー機
DOSC
45.1
0
BEAM
0023605
プレイヤー機の残り数
スコア
Δ-ウェポンエネルギーゲージ
ビームゲージ

アイテムの説明



POWアーマーを倒すと色々なアイテムが出現します。



レーザークリスタル

フォースを成長させ、各種レーザーを撃てるようになります。



ビット

自機の上下に付き援護します。最大2個まで装備可能。



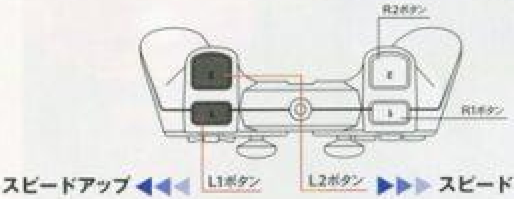
ミサイル

ミサイルを撃てるようになります。

機能説明

スピードチェンジについて

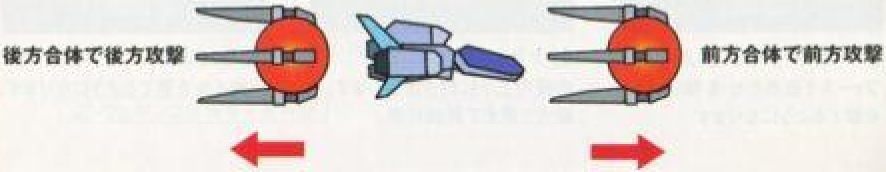
機体の移動スピードには4段階あり(初期設定は2速)、プレイ中にボタンで変更することができます。



※使用するボタンはオプションモードで変更できます。

FORCE(フォース)について

レーザークリスタルを取ると無敵の生命体フォースが画面外より出現します。フォースは敵にダメージを与え、敵弾を吸収したりします。フォースはフォースボタンにより、分離・合体することができます。状況に合わせ、うまく前方・後方に合体させ敵を攻撃することが攻略の鍵となります。フォースは、レーザークリスタルにより3段階に成長します。フォースを成長させると、合体時にレーザーの射出が可能になります。



波動砲について

ショットボタンを押し続けると、ビームゲージにエネルギーがチャージされ、ボタンを離すとためた分のエネルギーで強力な波動砲を撃つことができます。さらにエネルギーをチャージし、ゲージが赤くなってから発射するとより強力な波動砲を撃つことができます。





△-WEAPON（デルターウェポン）について

フォースで敵を倒したり、敵弾を吸収したりすると、△-ウェポンエネルギーがたまって行きます。△-ウェポンエネルギーはコックピット上に表示されます。(P.12参照)
エネルギーがMAXまでたまると、フォースの破壊力がアップし、△-ウェポンが発動可能となります。この状態で、△-ウェポン発動ボタンを押すと、蓄積エネルギーを一気に解放し、画面内のすべての敵にダメージを与える強力な攻撃を行うことができます。



プレイヤー機解説 1



R9a Delta

大気圏内での運用を考慮に入れ、小型・軽量化を推し進めた機体である. 試作機でありながら実戦経験をもつこの機体は、多くの後継機に影響を与えた. R9量産機に搭載されたものと同タイプの波動砲に加え、特殊触媒を使用してエネルギーを増加・分散させる拡散波動砲も試験的に装備されている.
なお、Deltaという呼称は、本来、機体名ではなくプロジェクト名であったが、スタッフの間では機体そのものをDeltaと呼ぶことが多かった. 記録に残っている正式な開発コードは R9allという.



波動砲

機体前方に蓄積したエネルギーを一気に開放し敵にぶつける貫通能力に優れている.



ニュークリアカタストロフィ

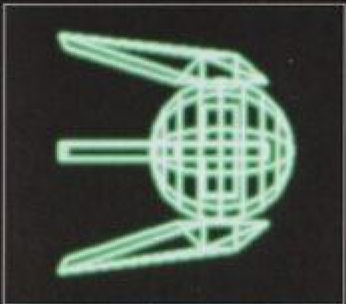
(⊿-ウェポン)

周辺に存在する分子を核融合させて高熱を発生させ敵を破壊する.



追撃ミサイル

2発同時に発射されて、敵を追撃するミサイル.



スタンダードフォース

前作戦にも使用されたフォース。豊富な実戦データがあり信頼性が高い。Δ-ウェポンシステムが新たに加えられている。分離時は最大で4方向に射撃できる。

プレイヤー機体セレクト画面で、R1,R2,L1,L2ボタンのいずれかを押しながら方向キーを押すと、いろいろな角度から機体を見ることができます。



対空レーザー(レッド)

フォースをつけた方向に発射される強力なレーザー



反射レーザー(ブルー)

3方向に発射され、地形で反射するレーザー



対地レーザー(イエロー)

上下に発射され、地形に沿って進むレーザー

プレイヤー機解説 2



Rx

航空機メーカー・マクガイヤー社と軍との共同開発による特殊フォーステスト機。機体表面には、光学系兵器対策の一つとしてミラーコーティング加工が施されている。
波動砲には、異層次元航法推進システムを応用して敵内部にエネルギーを瞬間発生させる「炸裂波動砲」を装備。正式開発コードはRX-10。



炸裂波動砲

敵内部にエネルギーを瞬間発生させ、致命的なダメージを与える。



ネガティヴコリドー

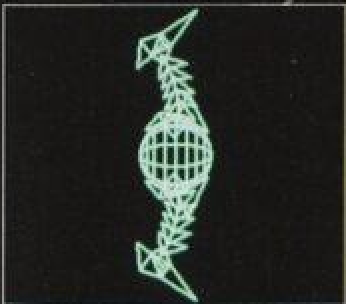
（⊿-ウェポン）

時空に歪みを発生させて、多くの敵に深いダメージを与える。



誘爆ミサイル

敵に接触すると破裂・誘爆するカプセル型ミサイル。



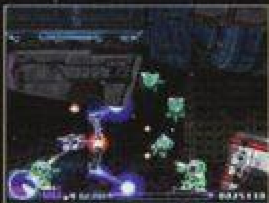
テンタクル・フォース

コントロールロッドに、金属の触手を取り付けてある。触手はシナプスツリーを介してフォースエネルギーが触手全体に行き渡るような構造になっており、レーザーの制御精度の向上を実現している。分離時には、バイド体をサーチして動き回る。

プレイヤー機体セレクト画面で、R1,R2,L1,L2ボタンのいずれかを押しながら方向キーを押すと、いろいろな角度から機体を見ることができます。



スティングRAY(レッド)
集中、分散が制御可能なレーザー。



ハウンドRAY(ブルー)
耐久力が高い敵に当たるとロックオンするレーザー。



スネイルRAY(イエロー)
触手のようにしなるレーザー。

プレイヤー機解説 3



R13

軍事メーカー・ウォーレリック社製の機体で、趣が従来のR9シリーズと大きく異なる。波動砲に目標追尾性を持たせることを念頭に開発された「ライトニング波動砲」を装備している。実際は通常の波動砲のような純粋なエネルギー体ではなく、バイドセンサー搭載のリーダーを先行させ、機体から随時エネルギーを送り込むようになっている。



ライトニング波動砲

稲妻が敵をサーチして走りターゲットを切り裂く。



ヒステリックドーン

（△-ウェポン）

異層次元を発生させ、敵を時空の彼方へ吹き飛ばす。



光子ミサイル

射出用ポッドがはじけて水平に加速するミサイルを撃ち出す。



アンカーフォース

フォースの持つ破壊本能をカギ爪状コントロールロッドに伝え、接触した物体に貪欲に食いつかせ、破壊させるのである。バイドエネルギーを大量に使用するため、制御システムとしてコントロールロッドだけでは不十分となり母機から有線制御せざるをえなくなった。切り離すと、接触した敵に食い付きエネルギーを吸収する。

プレイヤー機体セレクト画面で、R1,R2,L1,L2ボタンのいずれかを押しながら方向キーを押すと、いろいろな角度から機体を見ることができます



シェード・α（レッド）

プレイヤー機の動きに応じて威力や攻撃範囲が変化するレーザー



サーチ・β（ブルー）

敵に反応し45度で曲がるレーザー



ターミネイト・γ（イエロー）

周りの敵を一掃するシャープなレーザー

ステージ紹介



STAGE 1 狂機

それは狂機。衛星軌道上に浮かぶ宇宙要塞に封印・保管されていた局地センン滅兵器が、何らかの原因で地球上に落下。市街地を暴走し、町を徹底的に破壊していく。地球に侵攻してきたメカバイドと、市街地で繰り広げられる死闘。地球を死守せよ。



STAGE 2 異形

それは異形。かつては膨大なエネルギーを生み、さまざまな施設に供給していたエネルギー炉。しかしバイド襲撃により浸水、異形生物群の巣窟へと。おどろおどろしい水棲生物が数多く出現し、闇が支配する世界へとパイロットをひきずり込む。



STAGE 3 巨襲

それは巨襲。中央アジアの山岳地帯に建設中の対バイド兵器量産工場は、バイドの襲撃を受け完成を目前に廃虚と化した。シャトル牽引・運搬用に人類が開発した超大型四足歩行トレーラーは、人類を攻撃する両刃の剣となった。そして、気が遠くなるほど撃たれ強い…



STAGE 4 侵食

それは侵食。すべての忌まわしい事件の発端となった宇宙要塞は、バイドにより悪魔の迷宮へと変貌していた。かつては地球最後の防衛線として、数々の難局を撃破してきた要塞を、人類は奪還できるか。誇りを賭けた壮大なバトルが宇宙空間で始まる。



STAGE 5 邪悪

それは邪悪。パイロットの精神に干渉してくるバイド。宇宙要塞での闘いに勝利し、帰路についたパイロットが迷いこんだ世界。さまざまな記憶が錯綜し、どこか懐かしい気持ちになるその空間は、特定不能。幻覚か?現実か?歴代「R」の敵達が、より強力に進化して現れる。

STAGE 6 覚醒

それは覚醒。通信が途絶えたR戦闘機開発プロジェクトの中心基地。心の中に宿棲したしたバイドを振払い、パイロットは自身を取り戻していく。人類の希望の跡が、そこにある。光はまだ消えていない。R戦闘機パイロットの誇りが、いま目醒め出す。

STAGE 7 生命

それは生命。衛星軌道上に発生した時空の歪み。異層次元が突如現れる。恐ろしいほどに飛び交う。激しいエネルギー体をくぐり抜け、最後の敵、バイドコアに挑む。人類が流してきた膨大な血と涙が、最後のフォースとなる。Last Dance!

敵キャラクター紹介



【イヴ】
地球の生物細胞からバイドが創り出した新造生物。生殖機能があり遺伝子も保有することから、固有繁殖できると考えられる。





【コントライト】
都市再建用に造られた大規模アスファルトクラッシャー。機関部に侵入したバイド体により殺戮兵器と化した。

【モリッツG】
封印されていた、局地セン滅兵器。設定された地域や惑星を徹底的に破壊する。R9がもち帰ったバイド体が原因で暴走を始めた。





[ガウバー]

亜空間を飛び交う兵器生物。バイド体により奇形進化して、骨格や内臓が皮膚から飛び出している。動体に反応し、襲撃してくる。



[U－ロッチ ミサイルポッド装備型]

迎撃用機動メカ。両肩に装備されたミサイルポッドから追尾ミサイルを2発づつ発射する。

[ゴマンダー]

インスルーを操る巨大生命体。生体洞の消滅により、亜空間を彷徨うようになった。





[ゲインズ]

本来は防衛用の人型機動兵器。巨大なバーニアを数基装備し、左肩のビーム砲はR9のものより破壊力がある。

WAR RECORD －戦績画面－

YOUR RECORD 戦闘記録

プレイヤーの戦績を閲覧できます。



- 出撃回数
- 総戦闘時間
- 破壊率
- 総使用波動エネルギー
- △ウェポン使用回数
- スコア／機数　1機あたりの獲得スコア
- ハイスコア
- ミッションハイスコア※1　STAGE 1～7

　各ステージのハイスコアと使用機種、その時の難易度設定などを表示します。

※1 ミッションハイスコアは、各項目を選択して◉ボタンを押すと、パスワードが表示されます。
パスワードを下記のアドレスにE-メールで送ると、アイレムホームページ（http://www.irem.co.jp/）のR・TYPE⊿ランキングに登録できます。



E-メール宛先　support@irem.co.jp

NOTES 表彰記録

エースパイロットへ軌跡を記録していきます。
R·TYPE⊿をやり込んでいるうちにいろいろな記録が書き込まれていきます。



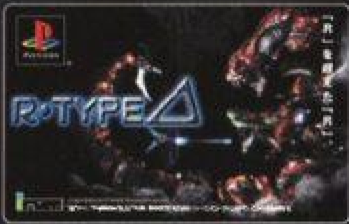
GALLERY デルタギャラリー

R·TYPE⊿のグラフィックを選んでメニュー画面の背景画にすることできます。
選べるグラフィックは、プレイ中に特定の条件を満たすことによって増えていきます。



プレゼント

アイレムでは皆様からのご意見を募集いたします。
同梱されているアンケートハガキにご記入の上返送してください。(切手は不要です)
アンケートに答えてくださった方の中から、
抽選でR・TYPE△ グッズを差し上げています。ぜひご協力ください。



- テレフォンカード
- ガムケース
- クラバーウォッチ

アイレム既発売ソフト

「R」の源流
R・TYPES 絶賛発売中
R・TYPE と R・TYPEIIの
強力カップリング!
「R」の世界がよくわかる設定資料集付き
標準価格¥5,800(税抜) SLPS 01236



R・TYPE△ 公式ガイドブック

ゲーメストムック/EXシリーズ
R・TYPE△ 公式ガイドブック 発売中
1,280円(予価)A5判
©SHINSEISHA 1998
©1998 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

マップによるステージ攻略はもちろんのこと、
過去の作品の極秘設定資料や極秘イラスト
など、ファン待望の1冊がついに登場!!

お問い合わせ:アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
ユーザーサポート:TEL.076-277-3803
ゲームの内容、裏技等に関するご質問には、お答えできませんので予め、ご了承ください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社

〒924-0051石川県松任市福留町655番地／
ユーザーサポート TEL：076-277-3803
ホームページアドレス http://www.irem.co.jp/

SLPS 01688

©1998 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.